スーパーファミコン®
SHVC-AP2J-JPN

遊び方

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球2™

KONAMI®

このたびはコナミの「実況パワフルプロ野球 2」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

（このゲームは94年シーズン終了時のデータを基にしております。）

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

再び登場！パワプロ2だ！

前作よりはるかにパワーアップ!!
はげしいシナリオモードも、もっと
はげしく！カゲキに！
ペナントモードも 130試合フルにプレイ
できるようになったぞ！
バッテリーバックアップもついて、セーブ、
ロードも簡単に！
もちろん、「打ったー!! 大きいー! ホーム
ラン!!」のしゃべくり実況つき！
さあ、パワプロ2でペナントレース
はいただきだ!!

もくじ

操作早見表

攻撃

打撃操作

操作	ボタン
ミートカーソルの切り換え	R
ミートカーソルの移動	✚
スイング	B
バント	A

ランナー操作

操作	ボタン
全ランナー進塁	X
指定塁へ進塁	✚ + Y
全ランナー帰塁	A
指定塁へ帰塁	✚ + B

守備

投球操作

操作	ボタン
1.球種の決定	✚
2.投球開始	B
3.コース決定	✚

	ストレート	
スライダー	チェンジアップ	シュート
カーブ	フォーク（パーム/S·F·F/ナックル）	シンカー（スクリュー）

右投手の場合

けんせい

野手操作

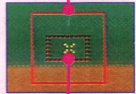
捕球　✚ボタンで ▽ の付いている選手を動かします。

送球

Btype

攻撃

打撃操作

操作	ボタン
ミートカーソルの切り換え	R
ミートカーソルの移動	✚
スイング	A
バント	X

ランナー操作

全ランナー進塁	指定塁へ進塁
Y	✚ + B

全ランナー帰塁	指定塁へ帰塁
X	✚ + A

指定塁

2nd ↑ / 1st → / 3rd ← / H.B ↓

守備

投球操作

操作	ボタン
1.球種の決定	✚
2.投球開始	A
3.コース決定	✚

	ストレート	
スライダー	チェンジアップ	シュート
カーブ	フォーク（パーム/S･F･F／ナックル）	シンカー（スクリュー）

└ 右投手の場合

けんせい

✚ボタンで塁を指定して B ボタン

指定塁：2nd ↑ / 1st → / 3rd ← / H.B ↓

野手操作

操作	内容
捕球	✚ボタンで ▽の付いている選手を動かします。
送球	✚ボタンで塁を指定して A ボタン
塁タッチ	✚ボタンで塁を指定して B ボタン

指定塁：2nd ↑ / 1st → / 3rd ← / H.B ↓

ゲームは基本的に通常の野球のルールと同じです。
ただし、仕様上次の点については注意してください。

セ・リーグがホームゲームの場合は15回、パ・リーグがホームゲームの場合は12回になります。

初期設定にコールドはありません。1～10点まで設定できます。
詳しくは「用語説明」参照。

46P

最高99点までしかカウントされません。

DH制（指名打者制）

チームを選んだときにどちらかがパ・リーグならばDH制は有りになります。この設定も変更することができます。
詳しくは「用語説明」参照。

46P

引き分け

ペナントモードでセ・リーグの試合では引き分けの場合、決着がつくまで再試合を行います。

TV観戦ならではの臨場感を再現する、
RSシステムを採用。

ゲームの始め方

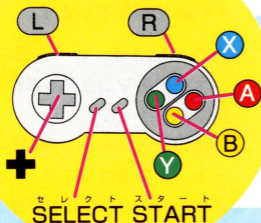
スーパーファミコンにカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れます。ゲームデモ、タイトル画面が表示されます。

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。プレイするゲームモードを選びます。
モード内では設定を変えたり、内容を見たりすることができます。

セレクト画面での基本的な操作方法

項目の選択
✚ボタン

決定または次画面
Ⓐまたは Ⓑボタン

取消または前画面
Ⓧまたは Ⓨボタン

ゲームデモ画面が始まると、取消はできません。スクロールする画面は Ⓛ、Ⓡボタンで見ることができます。

これらのゲームが楽しめます。

●ひとりでモード

→ 8P

対コンピュータでプレイ。

●モードセレクト画面●

●ふたりでモード

→ 8P

2人でプレイ。

●観戦モード

→ 8P

コンピュータ同士の対戦を観戦。監督として参加できます。

●キャンプモード

→ 12P

ゲームの操作になれるための練習モード。打撃、投球、走塁、守備、総合などの練習を繰り返しできます。
初心者はまずキャンプモードで練習しよう。

●オプション

サウンド、ゲーム操作の設定を行います。

①サウンド　②音声　③ゲーム操作

オート(自動)かマニュアル(手動)の設定をします。

●走塁のセミオート： 先頭のランナーのみマニュアル操作、後はオートです。

●守備のセミオート： 捕球はオート、その後はマニュアル。

●ミートカーソルのロックオン： 投球後、ミートカーソル内にポイントがあればオートで真芯に当たるようにミートカーソルが移動します。

この設定は初心者におすすめ。

選択

●ペナントモード ●セーブ機能つき●

→ 16P

セ・パどちらかのチームで、0～6人参加可能のペナントレースをプレイ。リーグ優勝すれば、日本シリーズにチャレンジできます。5、15、60、130試合の中から設定できます。

●公式記録

ペナントレースの試合結果、成績を見ることができます。

●シナリオモード

94年度のペナントレースの名勝負を再現。
全てをクリアするとエンディングを見ることができます。

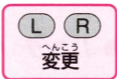
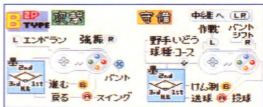
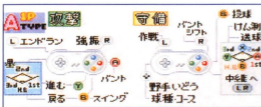
●チームアレンジモード ●セーブ機能つき●

登録されている選手を自由に選び、オリジナルチームを2チーム作成できます。

●コントローラー

Aタイプ

L R 変更

Bタイプ

操作方法のタイプをA、Bと変えることができます。
画面に表示されたコントローラーの操作方法になります。

ひとりで、ふたりで、観戦モード

ひとりで、ふたりでモードは、コンピュータや友達同士で対戦ができます。観戦モードは、コンピュータ同士の対戦を観戦でき、監督として参加もできます。

チームセレクト画面に変わります。

❶ チームセレクト画面

1P, 2P(コンピュータ)のチームを決めます。

❷ 先攻・後攻・DHセレクト画面

先攻、後攻、DH制有り、無しを決めます。

❸ 球場セレクト画面

球場を決めます。

ハンデ

❶～❸の画面でハンデをつけることができます。

L R ボタン

なし	▶ 普通
☆	▶ 全員好調
☆☆	▶ 全員絶好調

④ **ゲーム設定画面**

ゲームの設定をします。

⑤ オーダーセレクト画面に変わります。
オーダーを決めます。

10P

観戦モードでの監督

チームを選びコンピューターに試合をさせて、それを監督して楽しむことができます。

・試合中STARTボタンでタイムをかけ、選手の交代が指示できます。詳しい操作方法は「タイム」を参照してください。

36P

●ゲーム終了後、ゲームセット、成績画面が表示されます。詳しくは「試合終了後画面＆公式記録の見方」を参照してください。

22P

オーダーの組み方

自分の好きなオーダーを組むことができます。

●オーダー表●

先に1P側が表示されます。変更するオーダーを選ぶと、オーダー変更画面に変わります。
設定後「OK」を選び、決定ボタンで2P(コンピューター)側が表示されます。全てを設定後 両チームのスターティングオーダーを見ることができます。
「試合開始」でゲームスタートします。

守備位置

守備位置によって名前表示カラーが違います。
違う守備位置に選手を設定すると守備力が下がります。

投手	捕手	内野手	外野手	内外野手

捕	キャッチャー	一	ファースト	二	セカンド
三	サード	遊	ショート	外	外野

コンディション

絶好調	好調	普通	不調	絶不調

ペナントモードでは、休みの投手に マークが付きます。

選手

投手以外の選手のオーダー、守備位置を決めます。守備は守備位置を選ぶと変更できます。

投手

投手のオーダーを決めます。

パラメーターの見方

選手

走力　肩の強さ　守備力と守備位置：小さい表記はコンバートできる守備位置

席	走力	肩力	守備	
率			本	打点

打席
右ー右打ち
左ー左打ち
両ー両打ち

ミートカーソルの大きさ

打率　ホームラン数　打点

投手

球種　矢印の値によって曲がる角度や落差が違います。

投手によって投げられる球種は変わります。詳しくは「球種」を参照してください。→48P

投法	スタミナ	コントロール	球速
			防御率

投法
右ー右腕投げ
左ー左腕投げ
横ー横投げ
上ー上投げ
下ー下投げ

スタミナ　完投能力の良さ
コントロール
投球の最高速度と防御率

能力を表わします。：A 上手 ↔ 下手 D

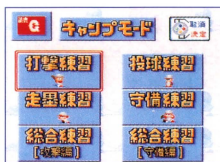
キャンプモード

キャンプモードで各操作の練習をすることができます。

❶ チームセレクト画面

チームを決めます。

❷ 練習メニュー画面

練習メニューを決めます。
それぞれの練習画面に変わります。

打撃練習

打撃の練習をします。

●バッターセレクト画面

バッターを選びます。

ピッチャーの配球

練習スタート Lesson

操作方法は「操作方法・バッター」を参照してください。

28P・32P

●STARTボタンでバッターセレクト画面に戻ります。

投球練習

投球の練習をします。

●**ピッチャーセレクト画面**

ピッチャーを選びます。

練習スタート

Lesson

操作方法は「操作方法・ピッチャー」を参照してください。

24P・32P

投げられる球種

ピッチャーからの視界

ストライクゾーン

8球までボールの位置をカウントします。

投球モーション中キャッチャーミットを動かしてコースを決めます。

▼

キャッチャーミット

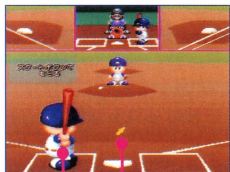
●STARTボタンでピッチャーセレクト画面に戻ります。

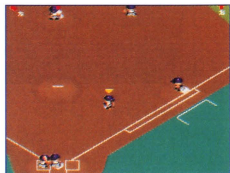
守備練習

コーチの打った球を捕球、塁に送球するなどの守備の練習をします。

●守備位置セレクト画面
守備位置を決めます。

練習スタート
Lesson

①アップ画面
スイングボタンでコーチがボールを打ちます。
バントボタンでバントになります。
＋ボタンで画面中央の矢印を操作して打球の方向を決めることができます。
Ⓛまたは Ⓡボタンで守備を前守、後守とバントシフトに変えることができます。

コーチ　打球の方向

②ロング画面
操作方法は「操作方法・野手」を参照してください。

31P・35P

STARTボタンでアップ画面に戻ります。

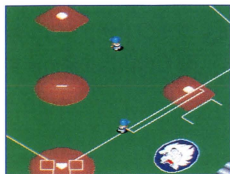
●アップ画面時にSTARTボタンで守備位置セレクト画面に戻ります。

走塁練習

走塁の練習をします。

練習スタート Lesson

操作方法は「操作方法・ランナー」を参照してください。

29P・33P

前のランナーが1塁へ着いたあと、SELECTボタンで次々と本塁からランナーはスタートします。

●STARTボタンでメニュー画面に戻ります。

総合練習

総合練習守備と、総合練習攻撃の2つがあり、どちらも実際の試合そのままの操作ですが、チェンジはありません。

●**オーダーセレクト画面**

オーダー、守備位置を決めます。

練習スタート Lesson

操作方法は「操作方法」を参照してください。

28P~35P

●STARTボタンでオーダーセレクト画面に戻ります。

ペナントモード

ペナントレースを行います。0～6人参加可能。

ペナントオプション画面に変わります。
ペナントレースを最初からプレイします。

❶ ペナントオプション画面

試合の設定を決めます。

❷ ペナント設定画面

ペナントの設定を変えます。

- プレイヤーかコンピューターの設定。
- アレンジしたチームの参加。

＝プレイヤー指定のチームのみ設定＝

- コントローラーのタイプ
- ゲーム操作の設定
  モードセレクト画面のオプションと同じ内容です。

❸ 本日の試合画面

本日の試合がわかります。
コンピュータ同士の試合を見たり、結果だけを見ることもできます。

④ プレイヤーのチームがプレイするときは、オーダーセレクト画面に変わります。オーダーを決め、ゲームスタートです。

●ゲーム終了後、いろいろなデータを見ることができます。詳しくは「試合終了後画面&公式記録の見方」を参照してください。 22P

ロード画面に変わります。
前回セーブした続きからプレイできます。

●ロード画面

プレイするゲームを選び、ゲームの続きを楽しめます。

データクリア画面に変わります。

●データクリア画面

セーブデータを消すことができます。
＊一度消してしまったデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

セーブ

1試合終了時にそれまでの試合のデータをセーブして残すことができます。「セーブについて」を参照してください。 25P

シナリオモード

94年度の名勝負をモデルにした試合の途中からプレイを始め、クリアをめざすモードです。全てのシナリオをクリアすると、エンディング画面を見ることができます。

ファイルセレクト画面に変わります。

① ファイルセレクト画面

プレイするファイルを選びます。

② シナリオセレクト画面

プレイするシナリオを選びます。詳しくは「シナリオ集」を参照してください。

→38P

ゲームスタートします。

難易度

データを消すを選ぶと、
データクリア画面に変わります。

●データクリア画面

セーブデータを消すことができます。
＊一度消してしまったデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

セーブ

1試合終了時にそれまでの試合のデータをセーブして残すことができます。「セーブについて」を参照してください。→25P

チームアレンジモード

自分1人のオリジナルチームを作ることができます。
ただし、シナリオモードではプレイできません。

ベースチームセレクト画面に変わります。
オリジナルチームを作ります。

❶ ベースチームセレクト画面

元となるチームを選択します。
チームマーク、ユニホームが決まります。

同じチームをベースとして2つのアレンジチームは作れません。

❷ アレンジメニュー画面

メニューを選びます。

メニュー

ベースチーム

- 野手アレンジ
- 投手アレンジ

▶ ❸ それぞれの選手データを変えます。

- データセーブ

▶ ❹ 作ったチームをセーブします。

❸ 投手、野手アレンジ画面

選手を選びます。

●野手アレンジ画面●

●投手アレンジ画面●

④ データセーブ画面

セーブするファイルを選び、チームデータをセーブします。
同じベースのチームの場合、同じファイルにしかセーブできませんので注意してください。

データロード画面に変わります。
チームを作り直します。

① データロード画面

作り直すデータを選びます。

② アレンジメニュー画面に変わります。

以下の操作は「新しくチームを作る」と同じです。

クリア画面に変わります。

●データクリア画面

セーブデータを消すことができます。
＊一度消してしまったデータは元には戻らないので、十分注意しましょう。

アレンジモード画面に戻ります。

試合終了後画面＆公式記録の見方

試合終了後にはその試合のゲーム結果や、成績を見ることができます。

共通画面

●ゲームセット画面

●試合データ

打撃一覧

投手一覧

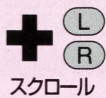
ペナントモードで見ることができます。

●順位表

●対戦表

●●●● 項目の内容 ●●●●

打撃編

- **打** 打数（打席数ー犠ー球）
- **安** ヒット数の合計
- **二** 2塁打数
- **三** 3塁打数
- **本** ホームラン数
- **点** 打点
- **振** 三振数
- **球** 四死球数
- **失** 守備時の失策（エラー）数
- **盗** 盗塁数
- **犠** 犠牲バント＋犠牲フライ＊
- **併** 併殺打数＊
- **塁打** 塁打数。単打→1、2塁打→2、3塁打→3、本塁打→4とした合計
- **打率** 安打数÷打数
- **出塁率** （安打数＋四死球数）÷（打席数ー犠牲バント数）

ペナントモード、公式記録で見ることができます。

公式記録では、ペナントモードの試合結果を見ることができます。データは2つまでセーブできるので見たい方のデータを選んでください。

●個人成績画面

●各球団の成績

各球団のデータを見ることができます。

打撃編 1

	打率	打数	安打	二	三	本	塁打	打点
村田真	.225	40	9	2	0	1	14	2
大久保	.462	13	6	0	0	1	9	1
グラッデン	.327	49	16	2	1	1	23	4
川相	.216	51	11	0	0	0	11	2
松井	.212	52	11	1	0	1	15	3
落合	.321	53	17	1	0	1	21	3
コトー	.226	53	12	1	0	1	16	4
原	.270	37	10	0	0	2	16	6
元木	.180	50	9	4	0	1	16	5

打撃編 2

	三振	四死球	犠打	犠飛	盗塁	失	出塁率
村田真	13	2	0	0	0	0	.262
大久保	5	5	0	0	0	0	.611
グラッデン	12	3	0	0	2	0	.365
川相	20	10	0	0	2	1	.344
松井	13	6	0	0	2	0	.293
落合	16	5	0	0	0	2	.379
コトー	18	3	0	0	0	1	.268
原	13	2	0	0	0	0	.308
元木	12	6	0	1	0	1	.268

投手編 1

	防御率	試合	完投	投球回	自責点
郭	3.26	3	1	19⅓	7
工藤	3.00	4	1	27	9
渡辺久	10.1	2	1	10⅔	12
新谷	4.26	1	0	6⅓	3
鹿取	0.00	1	0	2	0
潮崎	0.00	1	0	1	0
杉山	4.22	5	0	10⅔	5
石井丈	0.00	0	0	0	0

投手編 2

	勝率	勝	敗	セーブ	SP	奪三	与四死
郭	.000	0	2	0	0	18	4
工藤	.750	3	1	0	0	34	9
渡辺久	.500	1	1	0	0	11	8
新谷	.000	0	1	0	0	8	1
鹿取	.000	0	0	0	0	2	1
潮崎	.000	0	0	1	1	1	1
杉山	.000	0	0	1	1	8	4
石井丈	.000	0	0	0	0	0	0

●●●● 項目の内容 ●●●●

投手編

- **投球回** 投球イニング数
- **投** 投球数
- **振** 奪三振数
- **失** 失点
- **暴** 暴投数
- **試合** 登板試合数
- **完投** 完投試合数
- **負** 負け試合数
- **セーブ** 自チームのリードを守りきった試合数
- **打** 対戦打者数
- **安** 打たれたヒット数
- **球** 与えた四死球数
- **責** 自責点＊
- **防御率** 自責点＊×9÷投球回数
- **勝率** 勝ち数÷(勝ち数＋負け数)
- **勝** 勝ち試合数の合計
- **SP** セーブポイント(救援勝利＋セーブ)＊

＊「用語説明」参照。→46P

●野手TOP10

●投手TOP10

●個人タイトル

●野手ETC

●投手ETC

●●●TOP10の見方●●●

見たい項目にカーソルを合わせ、Aまたは Bボタンを押してください。その項目のTOP10が表示されます。

TOP10に入る条件

【野手】▶打率、出塁率

自チームの現在(消化)の試合数×3.1以上の打席数が必要。たとえば、10試合が終わった時点なら31打席以上ないと打率や出塁率のTOP10には入りません。

【投手】▶防御率、勝率

自チームの現在(消化)の試合数以上の投球回数が必要。たとえば、10試合が終わった時点なら10イニングは投げていないとTOP10には入りません。

個人タイトルのMVPはシーズン終了時に決定されます。

セーブについて

シナリオ、ペナントモードの試合と、チームアレンジモードでのチームデータはセーブすると内容を残すことができます。

◎セーブの仕方

試合終了後、またはチームアレンジ後にセーブするファイルを選び、セーブします。ただし、シナリオモードは自動的にセーブされます。

●モードによって、セーブできるファイル数が違います。

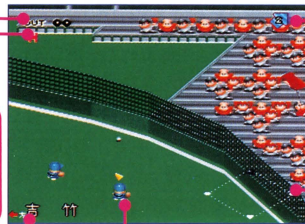
シナリオ：3
ペナント：2
チームアレンジ：2

バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは53頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ(株)各サービスセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。

画面の見方

アップ画面

ロング画面

画面外の外野選手の位置
操作できるときは点滅します。

▽▽カーソルの付いた選手を操作できます。ベースを踏んでいるとき▽と、踏んでいないとき▽とでは▽の色が変わります。

打撃記録の見方

打撃記録は、アップ画面で投球前にSTARTボタンで見ることができます。

打球の飛んだ場所 結果

投	ピッチャー	安	シングルヒット	飛	フライ
捕	キャッチャー	2	2塁打	邪	ファールフライ
一	ファースト	3	3塁打	直	ライナー
二	セカンド	本	ホームラン	失	エラー
三	サード	野	フィルダースチョイス＊		
遊	ショート	犠	犠牲バントまたは犠牲フライ＊		
左	レフト	ス	スクイズ		
中	センター	ゴ	ゴロ		
右	ライト	併	併殺打＊		

その他の記録

＊「用語説明」参照。→46P

走本	ランニングホームラン	四球	フォアボール
死球	デッドボール	振逃	振り逃げ＊
敬球	敬遠	犠野	犠打でフィルダースチョイス＊
三振	見逃しで三振	空振	空振り三振

ピッチャー

打たれ過ぎたり、スタミナがなくなってくると、表情が変わってきます。

少し疲れている。

ものすごく疲れている。

打たれ過ぎてふらふらしている。ピンチを切り抜けられれば立ち直る。

バッターの操作方法

■打撃 投球後に現われる＋がボールの来るポイントです。ミートカーソルを＋に合わせて、ボールが来たときにタイミング良く打ちます。

ミートカーソルの切り換えボタン	Ⓡ

× 普通：広いが当たりは普通
× 強振：狭いが当たれば大きい
× ミートカーソル内の×はスィートスポットで、この印に近い所で打てばより強い打球が飛びます。

ミートカーソルの大きさは、バッターの能力によって変わります。

ミートカーソルの移動	✚
スイング	Ⓑ
バント	Ⓐ
バント角度の調節	✚ボタン ◀ ▶

SELECTボタンでバッターを初期位置に戻せます。

操作方法(そうさほうほう)はAtype(タイプ)とBtype(タイプ)があります。
自分(じぶん)に合(あ)った操作(そうさ)でプレイを楽(たの)しんでください。

ランナーの操作方法(そうさほうほう)

指定塁(しているい)
2nd ↑ / 3rd ← ✚ → 1st / ↓ H.B

塁(るい)にいるランナー

Go	全(ぜん)ランナースタート	X
Go	指定(してい)する塁(るい)へランナースタート	✚ボタンで塁(るい)を決(き)めて Y

塁(るい)をスタートした後(あと)

Stop		全(ぜん)ランナーストップ	X + A
	ストップ時(じ) ▶	全(ぜん)ランナースタート	X
	ストップ時(じ) ▶	全(ぜん)ランナー戻(もど)る	A
Back		全(ぜん)ランナー戻(もど)る	A
Back		指定(してい)する塁(るい)へランナー戻(もど)る	✚ボタンで塁(るい)を決(き)めて B

打者(だしゃ)が打(う)ったときは、ランナーは自動(じどう)で走(はし)り出(だ)します。

ピッチャーの操作方法

■投球 球種を決めて投球し、コースを選びます。

① 球種の設定	✚

右手投手の場合

	ストレート	
スライダー	チェンジアップ	シュート
カーブ	フォーク（パーム/S･F･F ナックル）	シンカー（スクリュー）

( )内の球種は選手によって投げることができます。球種の説明は「球種」を参照してください。48P

投げられない球種ボタンを押すと投手は首を振ります。球種を決めないで投球するとチェンジアップになります。

SELECTボタンでチェンジアップ（初期位置）に戻ります。

② 投球	B
③ コース決定	✚

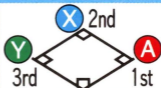
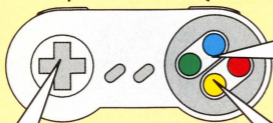
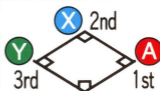
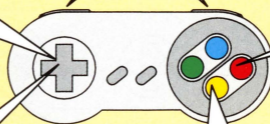
キャッチャーミット

投球モーション中にキャッチャーミットを動かします。
投げた後の球のコースを変えることはできません。
コントロールの悪い投手ほど指定したコースからずれてしまいます。

■守備位置の切り換え

バントシフト	R
前進守備、後退守備	L

■けんせい

X 2nd
Y 3rd
A 1st

野手の操作方法

操作する選手は1人だけで他はオートで動きます。
▽のついている選手を動かします。
▽は自動的にボールに近い選手に移ります。

■捕球　　ボールに接すると取れます。

選手の移動	✚
真上にジャンプ	A（B、X、Y）

ジャンプ中に✚ボタンで少しだけ選手を動かすことができます。

横っ飛び	方向を選択✚＋ A（B、X、Y）

投手は横っ飛びして捕球できません。
Lまたは Rボタンを押しっぱなしにすると、▽は固定され、選んだ選手だけを動かすことができます。

■送球

中継	各塁へ送球
L　R	X 2nd、A 1st、Y 3rd、B HB

バッターの操作方法

■打撃 投球後に現われる＋がボールの来るポイントです。
ミートカーソルを＋に合わせて、ボールが来たときにタイミング良く打ちます。

ミートカーソルの切り換えボタン	R

× 普通：広いが当たりは普通
× 強振：狭いが当たれば大きい
×ミートカーソル内の×はスィートスポットで、この印に近い所で打てばより強い打球が飛びます。

ミートカーソルの大きさは、バッターの能力によって変わります。

ミートカーソルの移動	✚
スイング	A
バント	X
バント角度の調節	✚ボタン ◀ ▶

SELECTボタンでバッターを初期位置に戻せます。

操作方法はAtypeとBtypeがあります。
自分に合った操作でプレイを楽しんでください。

ランナーの操作方法

塁にいるランナー

Go	全ランナースタート	Y
Go	指定する塁へランナースタート	✚ボタンで塁を決めて B

塁をスタートした後

Stop	全ランナーストップ	Y + X
ストップ時	全ランナースタート	Y
ストップ時	全ランナー戻る	X
Back	全ランナー戻る	X
Back	指定する塁へランナー戻る	✚ボタンで塁を決めて A

打者が打ったときは、ランナーは自動で走り出します。

ピッチャーの操作方法

■投球　球種を決めて投球し、コースを選びます。

( )内の球種は選手によって投げることができます。球種の説明は「球種」を参照してください。→48P

投げられない球種ボタンを押すと投手は首を振ります。球種を決めないで投球するとチェンジアップになります。

SELECTボタンでチェンジアップ（初期位置）に戻ります。

キャッチャーミット

投球モーション中にキャッチャーミットを動かします。
投げた後の球のコースを変えることはできません。
コントロールの悪い投手ほど指定したコースからずれてしまいます。

■守備位置の切り換え

バントシフト	R
前進守備、後退守備	L

■けんせい

✚ボタンで塁を指定して B

指定塁
2nd / 1st / 3rd / H.B

ピッチング

野手の操作方法

操作する選手は１人だけで他はオートで動きます。
▽のついている選手を動かします。
▽は自動的にボールに近い選手に移ります。

■捕球　ボールに接すると取れます。

選手の移動	✚
真上にジャンプ	Ⓐ

ジャンプ中に✚ボタンで少しだけ選手を動かすことができます。

横っ飛び	方向を選択 ✚＋Ⓐ

投手は横っ飛びして捕球できません。
Ⓛ または Ⓡ ボタンを押しっぱなしにすると、
▽は固定され、選んだ選手だけを動かすことができます。

指定塁
2nd
1st
3rd
H.B

■送球

中継	Ⓛ Ⓡ
各塁へ送球	
✚ボタンで塁を指定してⒶ	

■塁タッチ

✚ボタンで
塁を指定してⒷ

操作方法 ●タイム●

試合中、投球の始まる前にSTARTボタンでタイムを取って選手交代ができます。(投球前にSTARTボタンを押しっぱなしにすると、確実にタイムが取れます。)

●攻撃側のタイム画面

●守備側のタイム画面

●代打画面

●代走画面

●スコアボード

両チームの選手データを見ることができます。

●投手交代画面

●選手交代画面

代えたい選手を選び交代させます。

キャンセル

代打、代走－代える前の状態になります。
投手、守備－タイムに入った状態になります。

「プレイ」を選んで、決定ボタンを押せばゲームが再開します。

シナリオ集

セントラルリーグ

1 読売ジャイアンツ　『ターニングポイント』　☆☆

10月15日　東京ドーム
対西武戦　1−0
9回表の守備　無死二塁

94年度の日本シリーズは11-0で西武が圧勝するという形で幕を開け、シリーズ開始前の「西武有利」の声が正しかったことが証明されたかに見えた。

さて、翌第2戦は前日とはうって変わって槙原・工藤両エースの投手戦となった。そして、エラーがらみで工藤が1点を失い、1-0で巨人リードのまま最終回を迎えた。しかし、ここで先頭バッターの大塚が2塁打を放ち、試合の行方は全く判らなくなってしまった。

ここで同点にされるようなことがあれば、流れは一気に西武の方へ傾き、この試合のみならずシリーズ全体の勝利も西武のものになってしまうだろう。

現実にそうであったように槙原はこの危機を乗り切り、巨人を日本一の座につけることができるだろうか。

2 中日ドラゴンズ　『この一戦にあり』　☆☆☆

10月8日　ナゴヤ球場
対巨人戦　3−6
8回裏の攻撃　無死一塁

前半戦に順調に勝ち進んだ巨人が、そのまま優勝するかに見えた94年度ペナントレースだが、後半は負けが先行した。一方、中日は終盤に連勝を重ね、ついに巨人と同率で首位に立つ。10月8日、

ここまで中日と巨人はまったく同じ成績であり、史上初の最終戦同率チームの直接対決による優勝決定戦となった。
実際の試合は、ホームラン攻勢で主導権を握った巨人が逃げきって勝利を手中にするのだが、中日にも反撃の機会は何度かあった。
このシナリオは8回裏、先頭バッターの立浪が執念の内野安打で出塁するものの負傷し、退場した場面から始まる。
立浪に続き、中日は奇跡の逆転優勝をすることができるだろうか。

3 広島東洋カープ 『引退の日』 ☆

9月20日	広島市民球場
対巨人戦	7−7
8回裏の攻撃	二死一二塁

広島の本拠地球場での最終戦。この試合は同時にまた、今世紀最後の200勝投手として長い間ファンに愛された北別府投手の引退試合でもあった。しかし、このとき広島は最下位から奇跡的に連勝を重ね、首位巨人と2.5ゲーム差。残り8試合の結果いかんでは、十分に逆転優勝の可能性があった。

北別府の引退と優勝争いという2つの要素が絡み合い、この試合は94年度ペナントレース屈指の好ゲームとなった。結局最後まで北別府投手は登板することはなかったが、前田や大野の気迫のこもったプレイで広島は勝利を手中にし、彼の引退に花を添えた。

このシナリオは広島が金本の本塁打で同点に追いつき、二死後に野村の好走塁でチャンスを作った場面から始まる。

このシナリオでは、勝ち方にもこだわって欲しい。

4 ヤクルトスワローズ　『死へのマラソン』　☆☆☆☆

7月24日　明治神宮野球場
対阪神戦　4－4
10回表の守備　二死一二塁

ヤクルトは、古田の負傷などもあり、94年度は不本意な成績で終わった。特にオールスター後は元気がなく、ずるずると負けを重ねて8月11日には単独最下位まで落ちてしまった。

オールスター後の対阪神第2戦。この試合に負けたのがケチのつきはじめだった。8回まで投打に圧倒しながら9回表に追いつかれ、5時間以上も戦った末にとうとう14回に力つきて負けてしまった。

このシナリオは延長戦に入って最初のピンチから始まる。一度試合の流れが相手の方へ行ってしまうと、なかなか挽回するのは難しい。その重圧をはねのけられるだろうか。

5 阪神タイガース　『終わりの始まり』　☆☆☆☆☆

9月15日　阪神甲子園球場
対横浜戦　2－2
8回表の守備　一死一二塁

9月に入って阪神は6勝1敗と調子がよかった。9月15日現在、阪神は首位巨人とのゲーム差4で、巨人は調子を落として負け続けていた。9月17日からの対巨人戦の結果次第では、優勝の可能性もまだ残っている。

だがこの日、先発投手を支えて連日連投を続けていた中継ぎ陣がついに崩壊。頼みの綱の古溝が打たれて手痛い敗北を喫した。オマリーも負傷し、阪神はこのあとドロ沼の7連敗。この日を境に阪神の逆転優勝の望みは絶たれたのである。

この試合に快勝して歴史を逆転させてみよう。

6 横浜ベイスターズ　『投手戦』　☆☆☆

9月23日　横浜スタジアム
対巨人戦　0－0
8回表の守備　無死

前半に驚異のペースで勝ち進んだ巨人だが、後半は調子を落として最終戦で優勝を決めざるを得なかった。この終盤の混戦を生みだした原因に、横浜の奮戦がある。事実、ペナントレース終了時点では横浜だけが巨人に勝ち越していたのである。

9月23日の試合は横浜の加藤と、巨人の桑田との緊迫した投手戦になった。そして、この試合に勝った横浜は94年度の対巨人勝ち越しを決めたのだった。

このシナリオの始まる8回までに許したヒットの数は、加藤が4で桑田が3。お互い一歩も譲らなかったこの投手戦を満喫して欲しい。

パシフィックリーグ

7 西武ライオンズ　『プレッシャー』　☆☆☆☆☆

10月29日　東京ドーム
対巨人戦　2－0
8回表の攻撃　無死三塁

史上初の5年連続『ペナント完全制覇』（他球団に全て勝ち越して優勝すること）をやってのけた西武だが、94年度の日本シリーズはいろいろと悔いの残る結果に終った。

西武はエラーや拙攻を重ね、第2戦・第3戦と勝てる試合をみすみす落としてしまう。そして2勝3敗で迎えた東京ドームの第6戦。犠打やタイムリーできっちりと点を取った巨人に対し、焦りを見せる西武は辻の本塁憤死などで得点することができない。2点差で迎えた8回、先頭の辻が3塁打で出塁し、待望のチャンスが訪れたのだが・・・

シナリオはこの8回から始まる。西武らしいソツのない攻めをすることができるだろうか。

8 オリックスブルーウェーブ　『最後のチャンス』　☆☆☆☆☆

9月16日　グリーンスタジアム神戸
対西武戦　1－0
7回表の守備　無死一二塁

ORIX
BlueWave

西武・オリックス・近鉄・ダイエーの4チームが僅差にひしめき合ったパ・リーグも、9月中盤からは西武が抜け出し、独走体勢になった。9月16日からのオリックス－西武四連戦は、オリックスに取って首位への最後にして最大のチャンスだった。しかしこの四連戦でオリックスは四連敗。一気に7ゲーム差に引き離されて、熱パは終わりを告げたのだった。

このシナリオは問題の四連戦の最初の試合を扱っている。なんとか１点リードしているものの、工藤の調子が良くてこれ以上の追加点は望めない状態で始まる。はたしてピンチを乗り切り、宿敵西武に勝つことができるだろうか?

9 近鉄バファローズ　『意地と意地』　☆☆☆

8月13日　グリーンスタジアム神戸
対オリックス戦　5−5
9回裏の守備　無死

前半戦で最大借金15で最下位だった近鉄だが、その後破竹の勢いで勝ち始め、なんと32勝6敗という驚異のペースで一気に首位に躍り出た。最後は球団記録更新の13連勝で、しかもこの間の平均得点は8.5。このミラクル軍団は、8月12日からオリックスと首位を賭けての3連戦に突入する。

第１戦はシーソーゲームの末に、野田の17三振（日本記録タイ）を奪う力投でオリックスが勝利した。その翌日もペナント屈指の好ゲームとなり、3度の逆転劇の後ついに9回表、同点に追いついた近鉄は、なんと連続セーブポイント記録のかかっている赤堀をマウンドに送った。

このシナリオは赤堀投手が登板した時点から開始される。実際の試合では引き分けに終わり、すばらしい投球を見せたにもかかわらず赤堀投手の連続セーブポイント記録は21で止まったが、このシナリオではそれを覆すのも可能だ。

10 福岡ダイエーホークス『閉店間際の逆転劇』 ☆☆

7月16日　福岡ドーム
対西武戦　2−6
9回裏の攻撃　無死一二塁

94年度ペナントレースの前半の熱パの主役はダイエーだった。今期獲得した秋山、松永と、新外国人選手トラックスラー、ライマー、そして『バントをしない最強の2番打者』カズ山本、藤本・吉永の重量級打線が爆発し、一時は三割近いチーム打率を誇っていたのだった。

7月16日福岡ドームでの試合は、そんなダイエー打線の威力が遺憾なく発揮された試合だった。西武4点リードで迎えた最終回、いきなり5連打で1点差に詰めよるとワイルドピッチで同点、最後は松永のホームランでサヨナラ勝ちした。西武の誇る救援投手(杉山、鹿取、新谷)を打ち崩しての劇的な勝利だった。

このシナリオでは、そんな豪快な打線の威力を楽しんで欲しい。

11 千葉ロッテマリーンズ『最後の山場』 ☆☆☆

9月20日　グリーンスタジアム神戸
対オリックス戦　4−5
9回裏の守備　一死一二塁

今年のパ・リーグの非常に大きな話題の一つに、オリックスのイチローの1シーズン200本安打達成がある。この記録が達成された9月20日の試合もなかなかの好ゲームだった。

この日イチローが6回に放った3本目の安打が200本目で、その二塁打をきっかけにオリックスは一気に1点差まで詰め寄った。そして最終回、連続四球で一死一二塁のチャンスに再びイチローに打席が廻ってきた。

実際の試合ではイチローの後の柴原にサヨナラヒットを打たれてしまうのだが・・・

12 日本ハムファイターズ『意地を見せろ！』 ☆

9月23日	東京ドーム
対西武戦	2－2
7回裏の攻撃	一死二塁

93年度ペナントレースで首位西武と１ゲーム差と健闘した日本ハムは、94年度のペナントレースでは完全にカヤの外に置かれた。前半戦、あまりのふがいなさに大沢監督が「体張ってできない奴はやめちまえ」と一喝。その翌日から4連勝して3位に浮上したがそこまで。以後は常に負けが先行して、二度と上位に入ることはなかったのだ。

さて終盤戦、マジックの点灯した西武と9月23日から3連戦に突入する。この間の試合の結果如何では目の前で西武の優勝が決まってしまう。

シナリオではその第1試合を扱っている。実際にそうであったように目前での胴上げを阻止して、最後の意地を見せることができるだろうか。

（注：一部、ゲームでの状況が実際と異なっているシナリオがあります。）

用語説明

インフィールドフライ

このルールは野手がわざとフライを落として併殺を狙うプレイを防ぐためにあります。インフィールドフライが宣告されたらバッターはアウトになります。(ただし、捕れずにファウルになれば無効です。)このとき野手が捕れずにボールを落としてもランナーは進塁しなくて大丈夫です。ノーアウトか1アウトでランナー1、2塁か満塁のときに内野フライを打ち上げて内野手がとれそうなら宣告されます。

DH制(指名打者制)

パ・リーグで採用されている制度で、攻撃時にピッチャーは打席に立たず打撃専門の指名打者と呼ばれる選手が代わりに打ちます。このゲームではDH制有りに設定するとピッチャーは他のポジションを守れません。

コールド

ある点差がついた時点で勝負を決めるルール。プロ野球は基本的に雨天コールドなどを除いてコールドはありません。

振り逃げ

3ストライク目の投球をキャッチャーが後ろへそらしてしまった場合に限り、バッターは1塁に向かえます。ただし、ノーアウトか1アウトのときは1塁が空いていないとできません。1塁に着く前に1塁に送球されるとフォースアウト。ピッチャーには奪三振の記録がつきます。

犠打

ランナーを進めるために1塁でアウトになったときに記録されます。また、野手の失策で1塁セーフになった場合にも犠打は記録され、ランナーがアウトになると犠打にはなりません。

犠飛（犠牲フライ）

外野フライを捕球された後、ランナーが得点すれば犠飛が記録されます。落球した場合でも犠飛は記録されます。

フィルダースチョイス

野選。フェアのゴロを捕った野手がバッターランナーをアウトにせず先行ランナーをアウトにしようとして送球し、オールセーフにしてしまう行為のこと。記録はヒットでもエラーでもありません。ランナーがいないときや、フライを捕ったときにはフィルダースチョイスにはなりません。

併殺打

バッターに併殺打の記録が付くのはゴロでダブルプレイになったときだけです。

自責点

ピッチャーの責任となる失点で防御率計算の対象となる。エラーで生き残ったランナーがホームインしたり、エラーが無かったらすでに3アウトという状況で点を取られても自責点にはなりません。またランナーを出してピッチャー交代した後、次のピッチャーが打たれて先のランナーがホームインした場合、自責点は前のピッチャーに付きます。

SP（セーブポイント）

セーブ数と救援勝利数をたしたもの。
セーブは自チームのリードを守って最後に投げていた投手に付きますが、勝利投手ではないことや、点差などの条件があります。救援勝利は救援したピッチャーが投げている間に自チームが勝ちこしてそのままリードを守れば付きます。つまり先発投手以外が勝ち投手になった場合、全て救援勝利になります。

球種

●**ストレート**：真っすぐの速い球。140Kmのストレートを持っていたらグイグイ押せるはず。

●**スライダー**：ストレートのようだが利き腕の反対側に鋭くスライドする球。シンを外すのに有効。巨人の石毛のように、縦に変化するスライダーもある。

●**カーブ**：利き腕の反対側に曲がりながら落ちる変化球。低目に決めるほど効果大。ストレートとの速度差でバッターのタイミングを狂わせる。

●**シュート**：スライダーとは逆方向に変化する球。右ピッチャーの場合、右バッターの内角にくい込ませて凡打を打たせるのが有効。

●**シンカー**：シュート回転して沈む変化球。サイドスローの投手が得意とする。低目に決めないと効果は薄い。

●**スクリュー**：シュート回転して沈むシンカーと同じだが左投手が投げるものはスクリューと呼ばれる。内野ゴロを打たせるのに有効。

●**フォーク**：ストレートのように見え、バッターの手前でストンと鋭く落ちる空振りさせるのに有効な球。低目に決めないと効果は薄い。

●**S・F・F**：スプリット・フィンガード・ファースト・ボールの略。フォーク系の変化球だが変化が小さくフォークより速い。

●**パーム**：これもフォーク系だがフォークよりブレーキがかかった球。タイミングを狂わせるのに有効。低目に投げること。

●**ナックル**：投げた本人もどう変化するかがわからない変化球。基本的に落ちる球なので低めに決める。

●**チェンジアップ**：ストレートと同じ腕の振りで投げるスピードを落とした球。読まれると危険だが、バッターが強振した場合タイミングを狂わせやすい。ストレートの組み合わせで使う。

ワンポイント攻略法

2ストライクまでは強振で長打を狙おう!!
バント時の強振モードは強いバントになるぞ!!

ランナーを出したら速球中心の配球で盗塁を警戒しよう!
また、速球をアウトコースに外すとランナーを制しやすい。

ランナーを3塁においてしまったら落ちる球はなるべく控えよう。暴投の危険性があるからだ。

選手の中には内野でも、外野でも守れる選手がいる。
守備はなるべく正規のポジションで守らせよう。

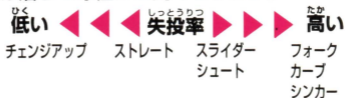
投球モーション中に、投球ボタンを連打すると、
スピードアップするぞ!

落ちる球は低めに決めよう。低いほど効果が大きい。

コナミの「必殺コマンドコントローラー」(別売)にキャンプモードなどで練習した投球コマンドをセットしておけば、とっておきの投球ができるぞ!

◆失投率は落ちる球種ほど高くなります。

低い ◀◀◀ **失投率** ▶▶▶ **高い**

チェンジアップ　ストレート　スライダー・シュート　フォーク・カーブ・シンカー

便利な機能

★ひとりで、ふたりで、観戦モード

ハンデ：「チームセレクト」、「先攻・後攻・DHセレクト」、「球場セレクト」画面でハンデを付けることができます。	ボタン

★ふたりでモード

球場セレクト：「球場セレクト」画面でランダムに球場を選ぶことができます。	SELECTボタン

★オプション

守備のセミオートは球を捕るまでは勝手に操作してくれるし、自分でも動かすことができるので便利です。

走塁のセミオートは1番先頭のランナーだけを自分で操作するのでボタン2個で操作できて簡単です。

ミートカーソルのロックオンはミートカーソルの中にさえ球を捕らえられたら自動で真芯に近づけてくれるのでかなり楽に打てます。ただしこれを使いすぎるとバッティングはうまくなりません。

★キャンプモード

走塁練習で次のランナーが出せます。複数のランナーを操作する練習をしましょう。	SELECTボタン
守備練習で打球の上下角の設定ができます。 ↑フライ、↓ゴロ	✚ボタンを押しながらバッティング
守備練習でランナーをあらかじめセットできます。これでランナーがいる状態の守備練習ができます。	2コントローラー Ⓐ1塁ランナー Ⓧ2塁ランナー Ⓨ3塁ランナー
守備練習で打った後、ロング画面でランナーを出せます。	2コントローラー SELECTボタン

ゲーム中

★アップ画面

内容	操作
ピッチャーを操作時、決めた球種の解除。チェンジアップに戻ります。	SELECTボタン
バッターを操作時、ミートカーソル、ボックス内の位置を初期位置に戻します。	SELECTボタン

作戦		
作戦	前守	3塁ランナーの本塁突入を防いだり、1ヒットで2塁ランナーをホームインさせない守備位置。長打は出やすくなる。
	後守	長打を防ぐ守備位置。シングルヒットや内野安打は出やすくなります。

★ロング画面

内容	操作
守備時に打球を追っていてカーソル（▽）が切り替わったら困るとき、カーソルを選手に固定できます。	LかRボタンを押しっぱなしにする。
守備時、打球を追ってるとき、外野手は止まらず走り続けるとさらにスピードがのってきます。	
守備時、真上にジャンプ中、少しだけ動くことができます。斜めジャンプになるので真上ジャンプや、横っ飛びで捕れない打球が捕れます。	ジャンプ中に✚ボタン
攻撃時のランナーのスピードアップ。	L R ボタンの連打
守備時に中継に送球。	L R ボタン
守備時のクイックな送球。	**Aタイプ** 送球ボタンをチョンと押す。 **Bタイプ** ✚とAボタンを同時に押す。

94年度プロ野球公式戦の記録

ペナントレース

セ

	試	勝	敗	分	勝率	差
1巨人	130	70	60	0	.538	
2中日	130	69	61	0	.531	1.0
3広島	130	66	64	0	.508	4.0
4ヤクルト	130	62	68	0	.477	8.0
4阪神	130	62	68	0	.477	8.0
6横浜	130	61	69	0	.469	9.0

	試	勝	敗	分	勝率	差
1西武	130	76	52	2	.594	
2オリックス	130	68	59	3	.5354	7.5
2近鉄	130	68	59	3	.5354	7.5
4ダイエー	130	69	60	1	.5348	7.5
5ロッテ	130	55	73	2	.430	21.0
6日本ハム	130	46	79	5	.368	28.5

個人タイトル受賞者

	セ選手	球団	回数	記録	パ選手	球団	回数	記録
MVP	桑田真澄	巨	初		イチロー	オ	初	
首位打者	パウエル	中	初	3割2分4厘	イチロー	オ	初	3割8分5厘
最多本塁打	大豊泰昭	中	初	38本	ブライアント	近	3	35本
最多打点	大豊泰昭	中	初	107点	石井浩郎	近	初	111点
最多安打	野村謙二郎	広	初	169本	イチロー	オ	初	210本
最高出塁率	オマリー	神	3	4割2分9厘	イチロー	オ	初	4割5分5厘
最多盗塁	野村謙二郎	広	3	37個	佐々木誠	西	2	37個
最多勝利	山本昌広	中	2	19勝	伊良部秀輝	ロ	初	15勝
最優秀防御率	郭 源治	中	初	2.45	新谷 博	西	初	2.91
最優秀勝率	紀藤真琴	広	初	7割6分2厘	郭 泰源	西	2	7割2分2厘
最優秀救援	高津臣吾	ヤ	初	27セーブポイント	赤堀元之	近	3	33セーブポイント
最多奪三振	桑田真澄	巨	初	185個	伊良部秀輝	ロ	初	239個

電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1．取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
(2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2．発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3．カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4．上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(株)、各サービスセンターにご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3−25
TEL 03-3234-8768(直)

大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4−23−18
TEL 06 - 334-0335(直)

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし、2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

コナミ株式会社

本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL03-3432-5526
東京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL03-3264-5678(代)
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL06 -456-4567(代)
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL052-562-4567(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL011-232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL092-715-2367(代)
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL03-3234-8768(直)
大阪サービスセンター	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL06 -334-0335(直)

ABCスポーツアナ 太田元治
(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン

フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください